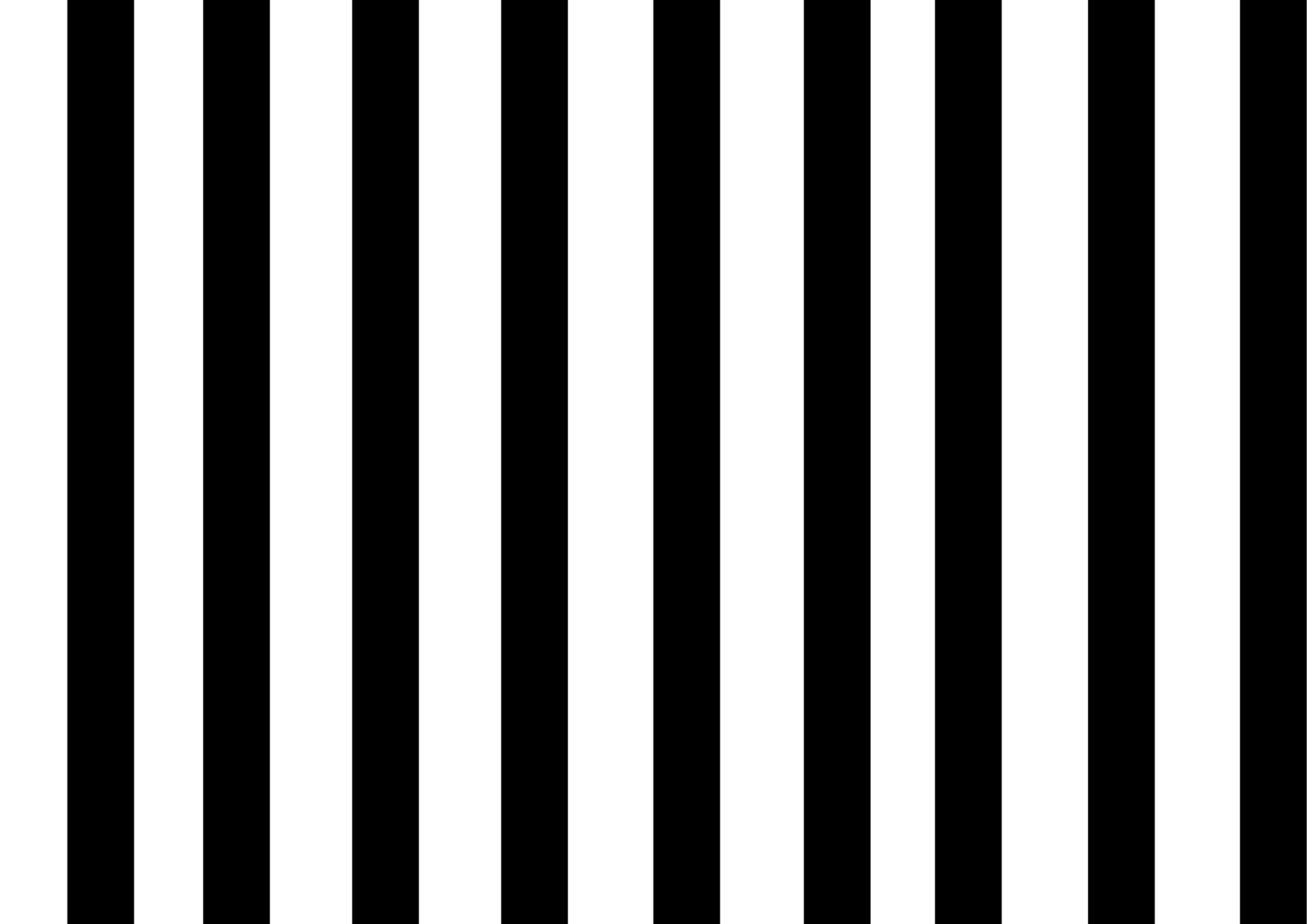


REPRESENTAÇÕES DO IMAGINÁRIO

TELMA ELITA JULIANO VALENTE





REPRESENTAÇÕES DO IMAGINÁRIO

TELMA ELITA JULIANO VALENTE

ÍNDICE

APRESENTAÇÃO	09
SEMIÓTICA	10
REDESIGN	12
EDGAR ALLAN POE	18
EMBALAGENS EXPERIMENTAIS	24
TIM BURTON	28
COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO	38
PRÉ-CINEMAS	40
EFEITOS ESPECIAIS	46
RELEITURAS	52
SEMIÓTICA DO CARTAZ	56
CRÉDITOS	61

APRESENTAÇÃO

Tudo começou com uma ideia modesta de apresentar os resultados de, aproximadamente, dois anos de trabalho docente. Surgiu, assim, a iniciativa de realizar uma exposição de trabalhos acadêmicos dos alunos do curso de Design das disciplinas: Semiótica da Imagem, Comunicação e Informação e Semiótica das Mediações – cartaz de cinema, ministradas pela Profª Telma Valente.

Socializar as produções realizadas, divulgar uma teoria hermética, apresentar uma optativa desconhecida da maioria dos alunos, resgatar uma exposição que marcou uma época, foram alguns dos objetivos da exposição ETA – 2015 (Mostra de trabalhos acadêmicos dos alunos da Profª Telma Valente).

A exposição ocorreu como uma atividade paralela ao S Design, importante evento para o curso de Design da UFES (Universidade Federal do Espírito Santo). O espaço de uma sala de aula foi transformado num “óvulo da imaginação”.

Quem ultrapassou a porta de entrada, fez uma viagem ao universo fantástico de Tim Burton através de inusitados cartões de visitas de personagens de seus filmes. Penetrou uma atmosfera fantasmagórica, grotesca e gótica dos contos de Edgar Allan Poe disseminados em encartes, ensaios fotográficos, vinhetas e designs de personagens. Experimentou sensações dados pelo tato, olfato, visão, audição e até paladar a partir do contato com diversas embalagens experimentais. Redescobriu seus livros e filmes favoritos através dos redesigns de produções editoriais representadas nos projetos integrados.

Na porção central do espaço, arte e tecnologia uniram um passado cinematográfico ancestral, de Georges Méliès, com a frenética produção hollywoodiana contemporânea de efeitos especiais. Construções adaptadas de aparelhos ópticos do século XIX, como taumatrópios, fenaquistoscópios, praxinoscópios, entre outros trabalhos, discutiram as possíveis relações entre Design e Cinema, ontem e hoje.

A jornada cinematográfica continuou, na parte posterior do espaço, dessa vez apresentada pelos diversos cartazes, na verdade, redesigns de representações gráficas de importantes movimentos cinematográficos, orientados pela aplicação da semiótica peirceana.

Era notável o olhar de curiosidade, surpresa, encantamento dos visitantes, que a cada centímetro percorrido descobriam uma nova face do Design, um jeito inovador de fazer projeto, o prazer e a potência das linguagens do entretenimento como “uma ampla esfera de comunicação da cultura, um espaço semiótico em que sistemas de signos baseados em diversas mídias estão em interação, colocando a cultura como um todo em movimento e reordenando as práticas humanas em razão de seu caráter de linguagem” (FEITOSA, Mirna In: Semeiosis, setembro, 2010).

Com isso, o que antes aparecia timidamente expresso em paredes e cantos de uma sala, aos poucos foi sendo revigorado e, principalmente, ressignificado, até que extrapolou o espaço de exposição e ganhou as páginas impressas e digitais desse catálogo. Essa empreitada transformou-se, então, nas “Representações do Imaginário”.

Telma Elita Juliano Valente - Organizadora e curadora



SEMIÓTICA DA IMAGEM

A disciplina Semiótica da Imagem tem por objetivo apresentar ao aluno a vertente teórica da Semiótica americana de Charles Sanders Peirce. A autora Lúcia Santaella (2002) esclarece que a teoria peirceana é a teoria de todos os tipos de signos, códigos, sinais e linguagens. Sendo assim, com base nesse referencial teórico de leitura, o aluno é capaz de identificar o potencial comunicativo de um produto, peça ou imagem. Dessa forma, ao analisar o signo, o aluno consegue revelar os seus aspectos: qualitativo-icônico, singular indicativo e o convencional-simbólico.

Os trabalhos relacionados a essa disciplina aplicaram os conceitos da teoria peirceana em diversas situações do universo do Design. No entanto, a proposta apresentada seguiu uma orientação inusitada, que procurou explorar aspectos sensoriais, lúdicos, inventivos e fantasiosos no desenvolvimento dos projetos. Como resultado, temos uma série de produções tais como as que seguem expostas.

REDESIGN

O objetivo deste trabalho era demonstrar, por meio das aplicações dos signos pertencentes às três tricotomias peirceanas, a saber, signo em relação a si mesmo (significação) quali signo, sin signo, legi signo; signo em relação ao seu objeto dinâmico (objetivação) ícone, índice, símbolo; signo em relação ao seu interpretante dinâmico (interpretação) rema, dicente, argumento, noções sobre a semiótica peirceana apresentadas durante as aulas, para projeto e desenvolvimento de objetos de design, a saber, redesign de capa de livro, DVD, CD.

Coube ao aluno escolher um livro que foi adaptado para o cinema e que serviria de base para a produção das três peças gráficas. Além das capas, os alunos deveriam projetar os encartes do CD e DVD, bem como outras peças de divulgação contidas num box de colecionador ou edição limitada.



BOXTROLLS
DRUSILLE FAGNIBO

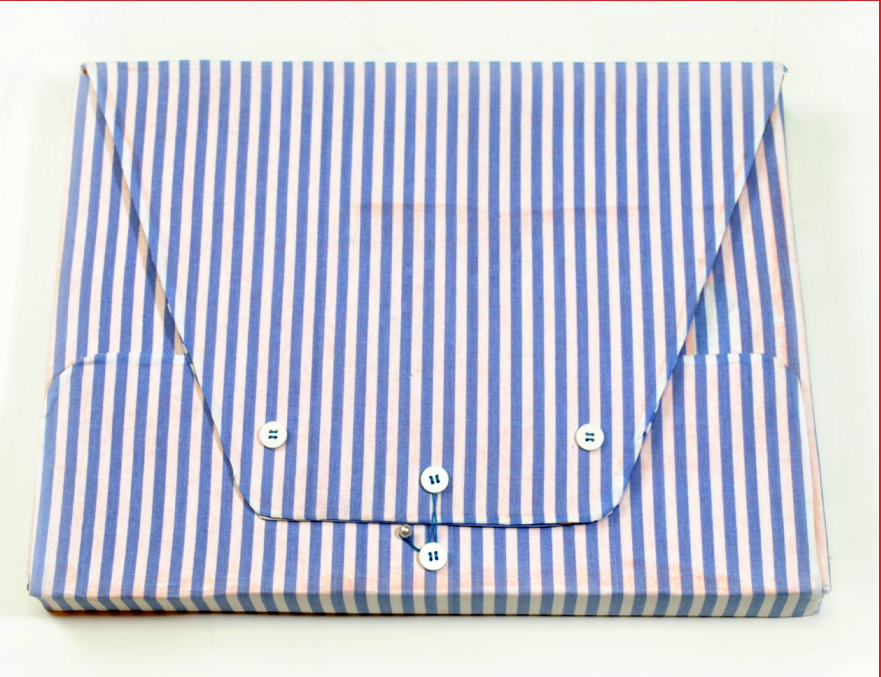


ALICE IN WONDERLAND
ALANA SIQUARA



THE HOBBIT
PAULO GUSTAVO
CALDAS

O MENINO
DO PIJAMA
LISTRADO
WÉRICK DE FREITAS
GONÇALVES



O AUTO DA
COMPADECIDA
YCARO GONÇALVES
BORGES



EDGAR ALLAN POE

Trata-se de projeto e desenvolvimento de um objeto de design baseado nos contos do escritor Edgar Allan Poe. Os alunos puderam escolher entre as linguagens: peça gráfica (encarte), design de personagem, vinheta de abertura de filme baseado em conto ou vida de Poe, ou ensaio fotográfico. Os alunos puderam escolher uma entre as seguintes opções de conto/poema: Ligéia, O barril de amontillado, A queda da casa de Usher, O corvo.

O objetivo do trabalho era avaliar a aplicação das tricotomias peirceanas, principalmente a primeira (signo com relação a ele mesmo: quali, sin, legi signo) e a segunda (signo com relação ao objeto dinâmico: ícone, índice e símbolo) através de uma abordagem criativa da obra de Poe. É sabido, no entanto, que um potencial usuário, entrar em contato com os objetos de design, experimentaria a terceira tricotomia (relação do signo com o interpretante).

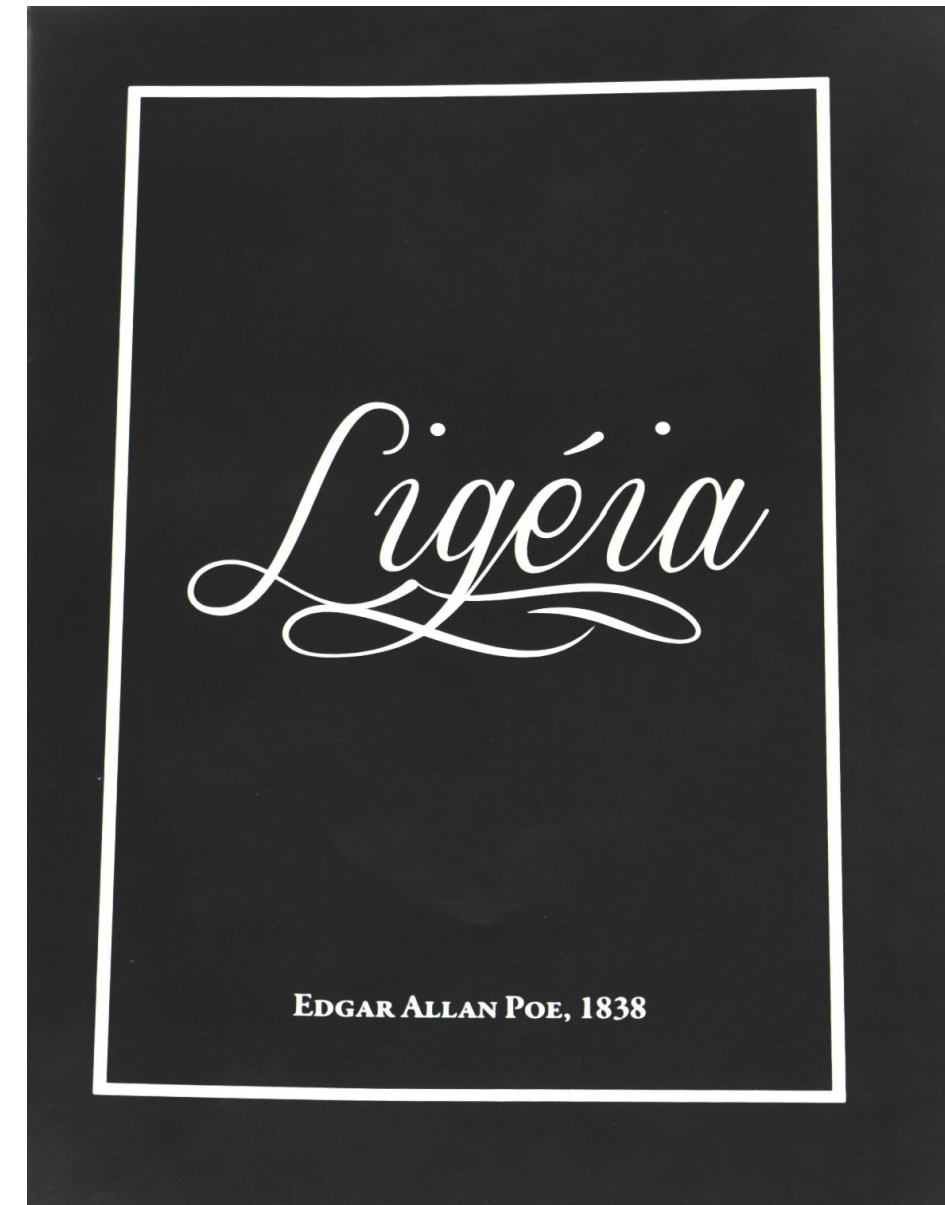


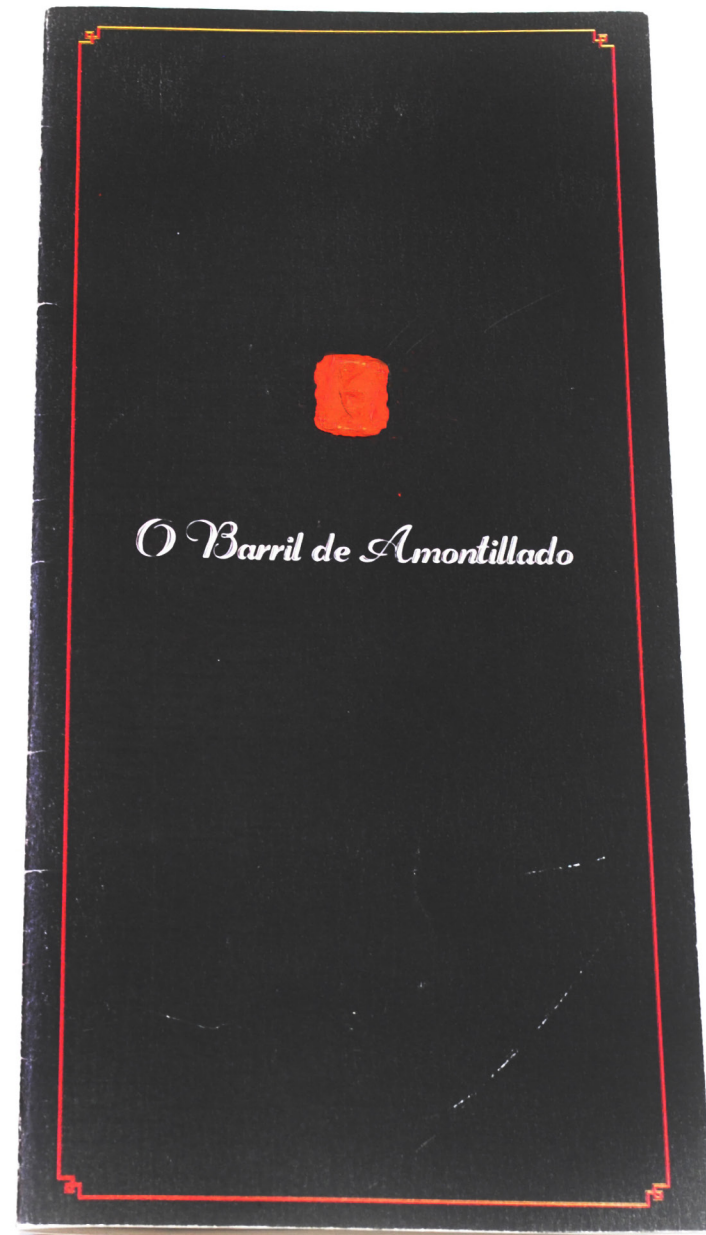
ENCARTE: A QUEDA DA CASA DE USHER
JÚLIA DE ALMADA VALCUENDE



ENCARTE: LIGÉIA

NATÁLIA
BASTOS
ZANDOMINGO





ENCARTE: O BARRIL DE AMONTILLADO

ALANA SIQUARA



ILUSTRAÇÕES: O CORVO E A QUEDA DA CASA DE USHER

BRUNO D'ÀVILA E DRUSILLE FAGNIBO



EMBALAGENS EXPERIMENTAIS

Neste trabalho os alunos aplicaram o conceito de categorias fenomenológicas de Peirce (primeiridade, secundidade, terceiridade) no processo de criação de embalagens experimentais. Esperava-se que o aluno experimentasse impressões próximas às da primeiridade ao entrar em contato com os diversos materiais possíveis para a confecção da sua embalagem a partir das impressões táteis, sonoras, visuais, gustativas ou olfativas no momento da concepção da embalagem.

A partir da escolha dos materiais, o aluno poderia experimentar as sensações, conflitos, indecisões, reações típicas da secundidade ao tentar construir a sua embalagem. Por fim, esperava-se que o aluno atingisse a terceiridade ao concluir a sua embalagem e ser capaz de resignificá-la.

Da mesma forma, esperava-se que o usuário, ao entrar em contato com a embalagem experimental, também vivenciasse os momentos de primeiridade, secundidade e terceiridade, completando o processo.



EMBALAGEM DE GRAMPOS

JOÃO FRANCISCO DE JESUS



EMBALAGEM DE CHICLETE
PEDRO DE ALVARENGA FEIJO



EMBALAGEM DE VELAS
PERDUMADAS
ALANA SIQUARA

EMBALAGEM DE BLUSH

NAYARA LEAL



TIM BURTON



Foi proposto aos alunos aplicarem o conceito de tricotomias peirceanas, especialmente a primeira e segunda tricotomias, ou seja, os signos gerados sob o ponto de vista da significação (quali, sin, legi signo) e da objetivação (ícone, índice, símbolo) na construção de um cartão de visita de personagem de filme. Os filmes indicados pela professora foram todos do diretor (e/ou produtor) Tim Burton. No período de 2014 a 2015 foram utilizados os seguintes filmes desse diretor: A lenda do cavaleiro sem cabeça, Alice no país das maravilhas, A noiva cadáver, O estranho mundo de Jack, Sweeny Todd: o barbeiro demoníaco.

A proposta era representar um personagem (determinado pela professora), de um desses filmes, através de um cartão de visita do mesmo. O aluno deveria atentar para as características objetivas (extrínsecas) e subjetivas (intrínsecas) do personagem, a fim de descobrir o que poderia representá-lo de forma mais marcante e eficiente. Essa peça gráfica poderia ser concebida em formatos, dimensões, materiais de livre escolha do aluno, assim como a maneira de apresentar os dados do sistema de informação do cartão, desde que fossem justificadas pela aplicação da teoria de Peirce. Um potencial usuário, ao receber esse cartão de visita, completaria o processo ao experimentar a terceira tricotomia (relação do signo com o interpretante)



**CARTÃO DE VISITA:
JACK SKELLINGTON**

BRENO SERAFIM BARBOSA



**CARTÃO DE VISITA:
JACK SKELLINGTON**

MELYNE TOLENTINO



**CARTÃO DE VISITA:
JACK SKELLINGTON**
PAULO GUSTAVO CALDAS



CARTÃO DE VISITA: SALLY
MARINA CARDOSO CUNHA



CARTÃO DE VISITA: SALLY

JOSSIARA
SOUZA MEIRA



CARTÃO DE VISITA: SALLY

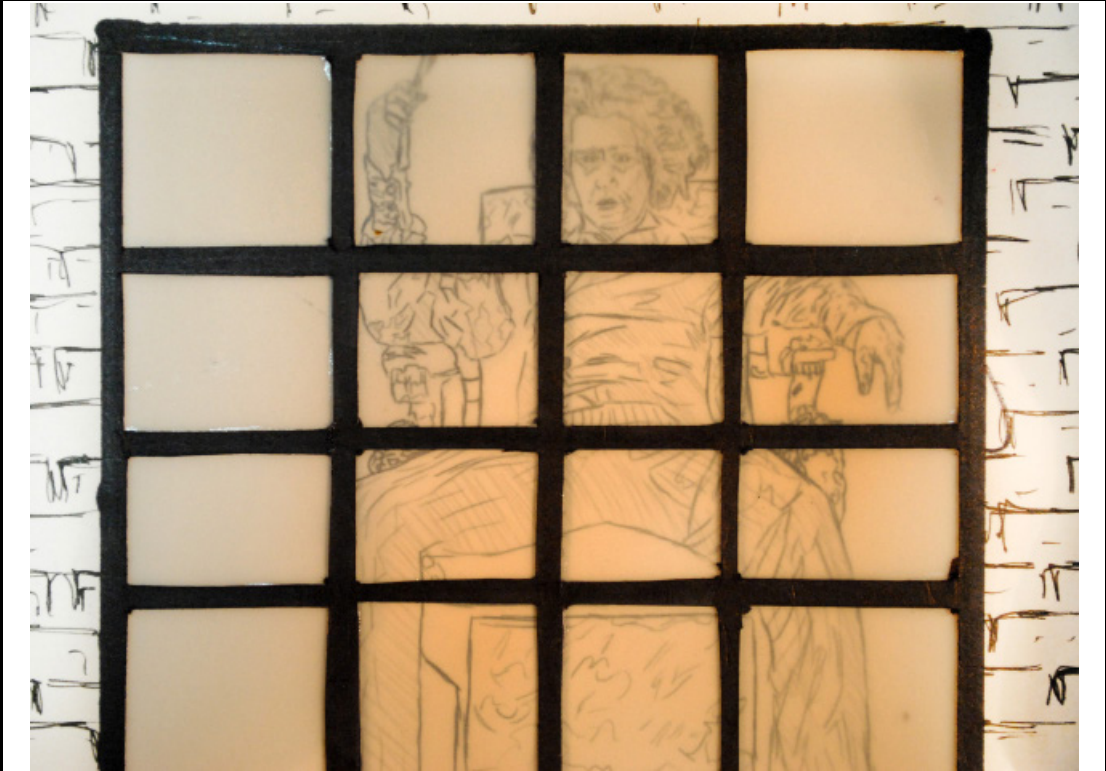
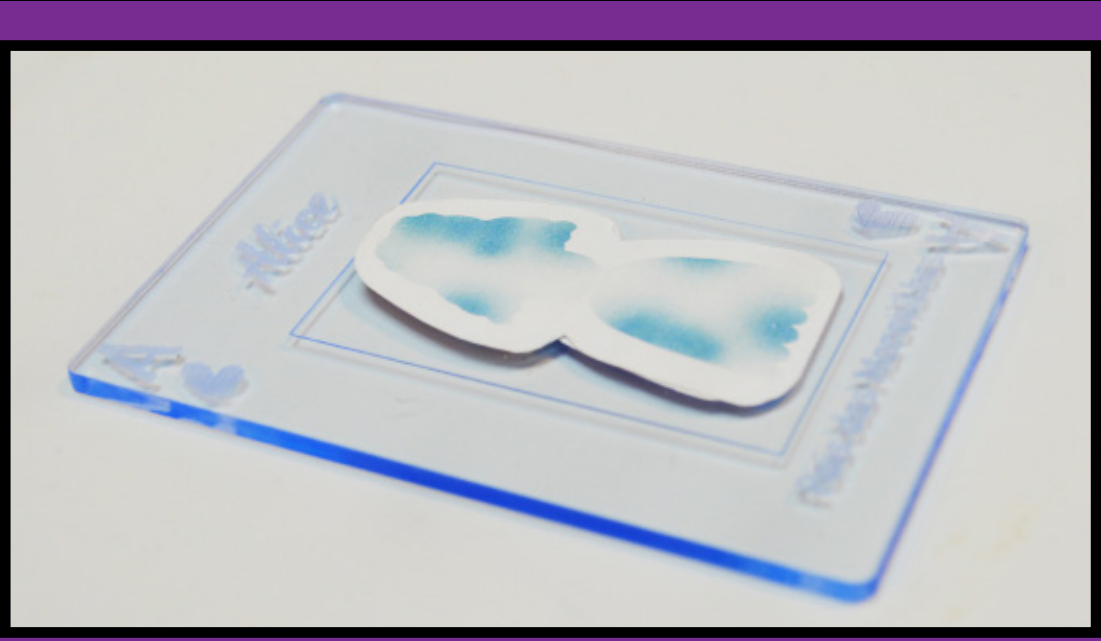
RAYANA AVANCINI FLORES

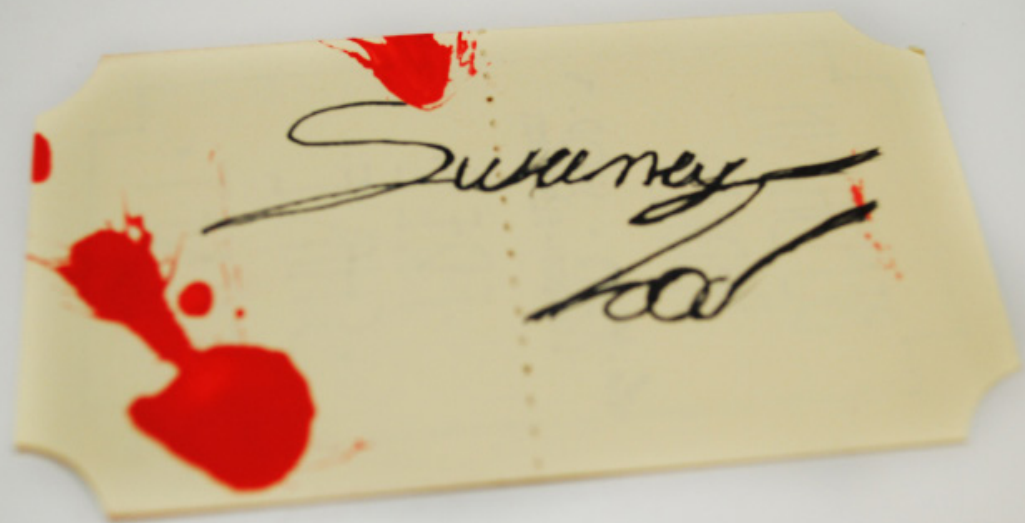


CARTÃO DE VISITA:
CHAPELEIRO MALUCO
ALAN FELIPE SABINO DA
COSTA

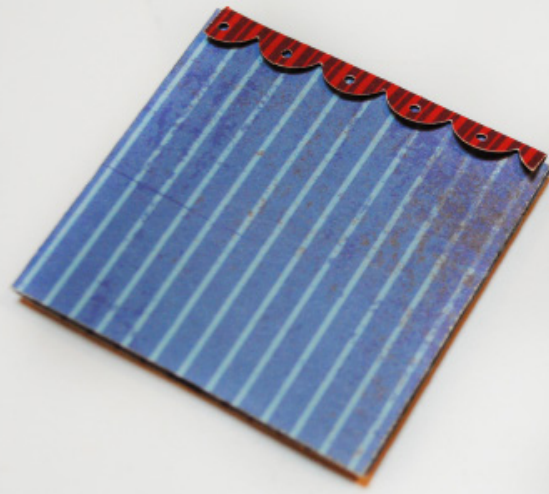


CARTÃO DE VISITA:
SWEENEY TODD
NATÁLIA BASTOS ZANDOMINGO





CARTÃO DE VISITA: SWEENEY TODD
BRUNO MAGRIS D' ÀVILA



CARTÃO DE VISITA: SWEENEY TODD
JOÃO FRANCISCO DE JESUS



CARTÃO DE VISITA: MRS LOVETT
JÚLIA DE ALMADA VALCUENDE





COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

A disciplina pretende fazer uma reflexão sobre as imagens produzidas através de mediação tecnológica, também conhecidas como “imagens industriais” e que gozam de propriedades tais como a reprodutibilidade, a difusão ampla e uma profunda inserção na vida cotidiana do homem contemporâneo. Para cada um dos meios analisados, a disciplina aborda as origens da tecnologia, a formação da(s) linguagem(s), o seu impacto na cultura e na sociedade e, finalmente, as suas perspectivas de desenvolvimento futuro. Também são enfocadas a bibliografia fundamental e as diferentes abordagens teóricas de cada meio.

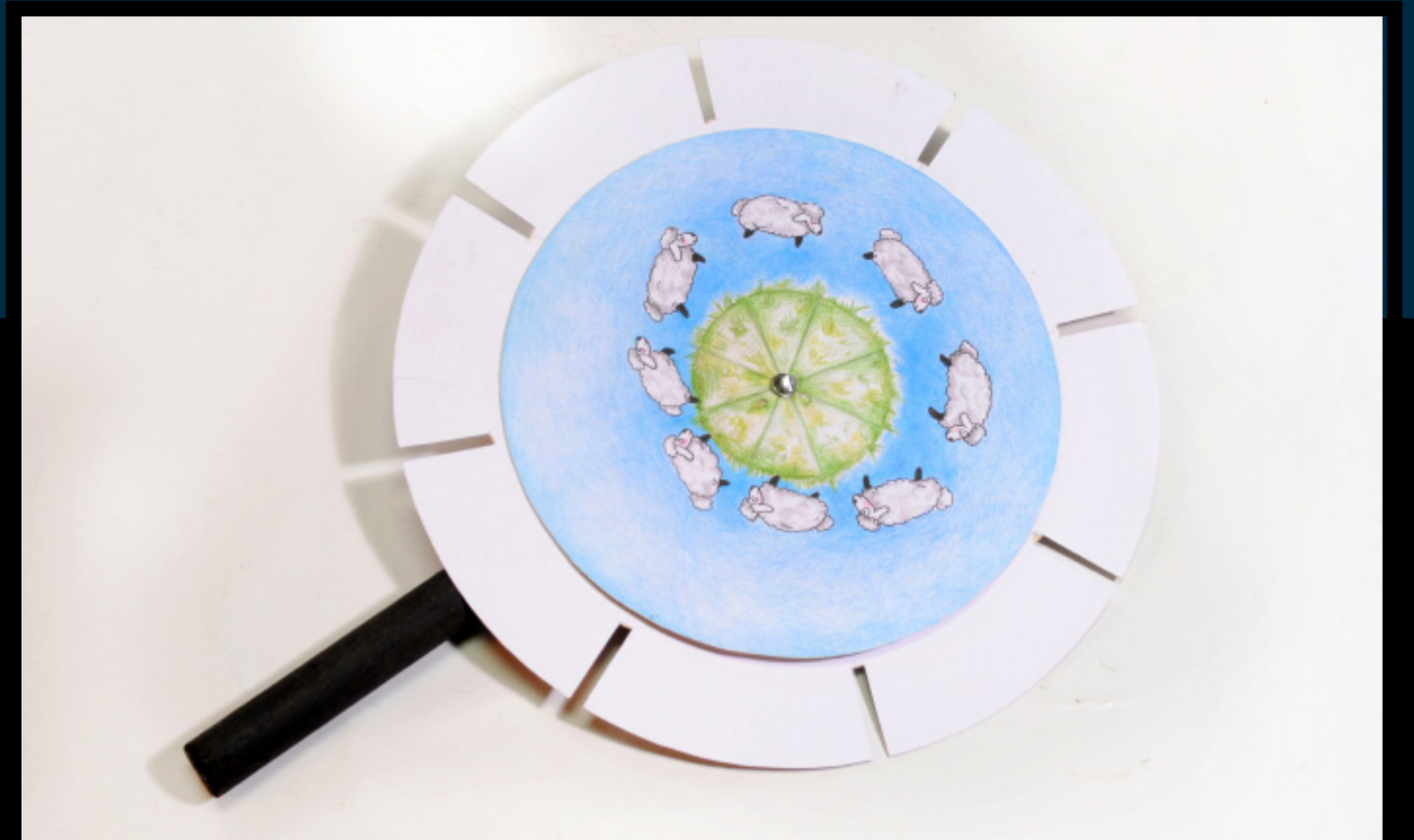
Os trabalhos expostos referem-se às várias abordagens realizadas no âmbito da Arte e Tecnologia na referida disciplina. No ano de 2014, a ênfase dada à disciplina foi a área de game e ao Movimento Concreto no Brasil. Já o ano de 2015, foi dedicado ao estudo de Arte e Tecnologia no campo do cinema.

PRÉ-CINEMAS

A mais recente historiografia do cinema, principalmente os trabalhos dos teóricos Charles Musser (1990) e Tom Gunning (1995), demonstraram que os aparelhos ópticos desenvolvidos no século XIX tiveram um papel fundamental na formação do observador moderno, possibilitando-os de serem tratados também como dispositivos (MIRANDA, Cristina, 2001).

Tomando como referência essa nova orientação para o estudo da História do Cinema, foram desenvolvidos diversos experimentos baseados nos pré-cinemas. Foi uma tentativa de reproduzir, mesmo que de forma simplificada e adaptada aos materiais disponíveis nos dias atuais, uma lógica e um projeto não imediatamente relacionado com as características posteriormente presentes no cinema (COSTA apud MIRANDA, Cristina, 2001).

Os resultados podem ser conferidos nas reproduções desses aparelhos ópticos precursores do cinema, tais como: taumatrópios, fenaquistoscópios, praxinoscópios.



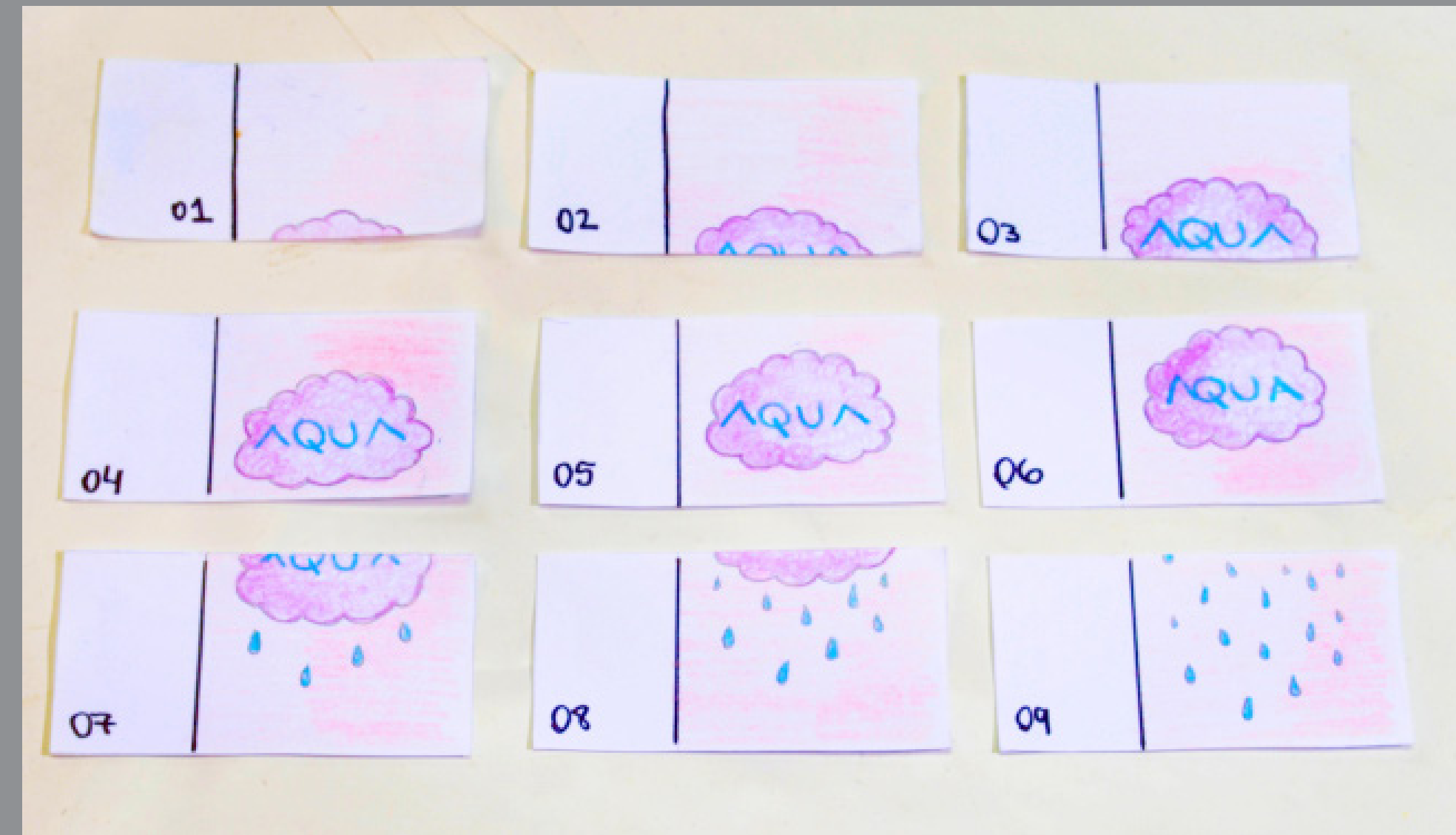
FENAQUISTOSCÓPIO

ALUNOS: AMANDA ARDISSON, LUCAS REIS E DÉBORA DE OLIVEIRA



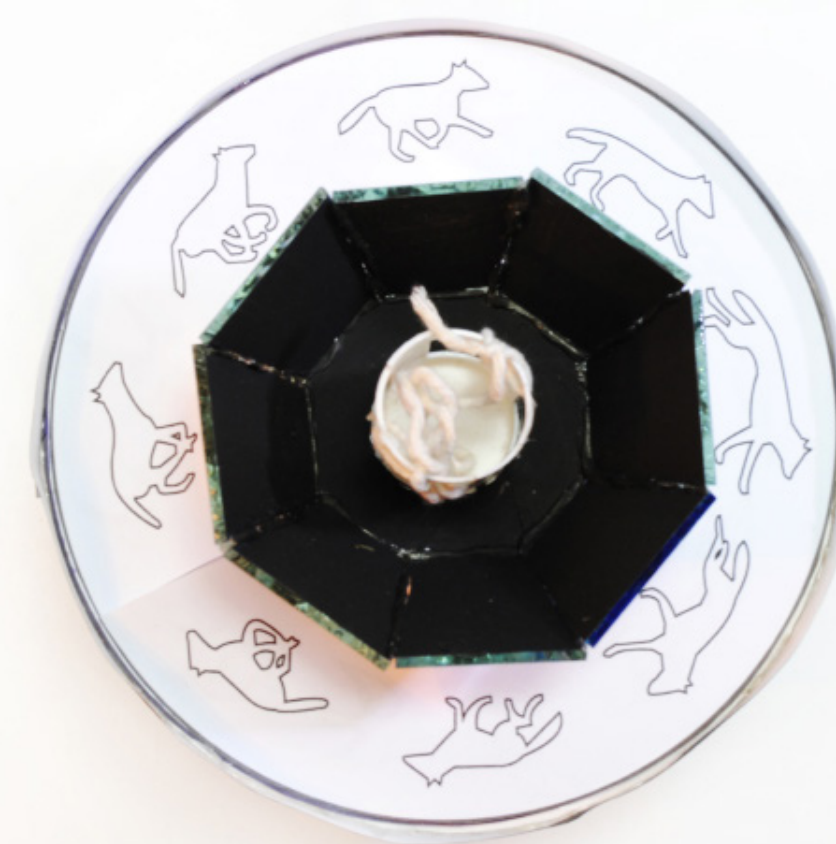
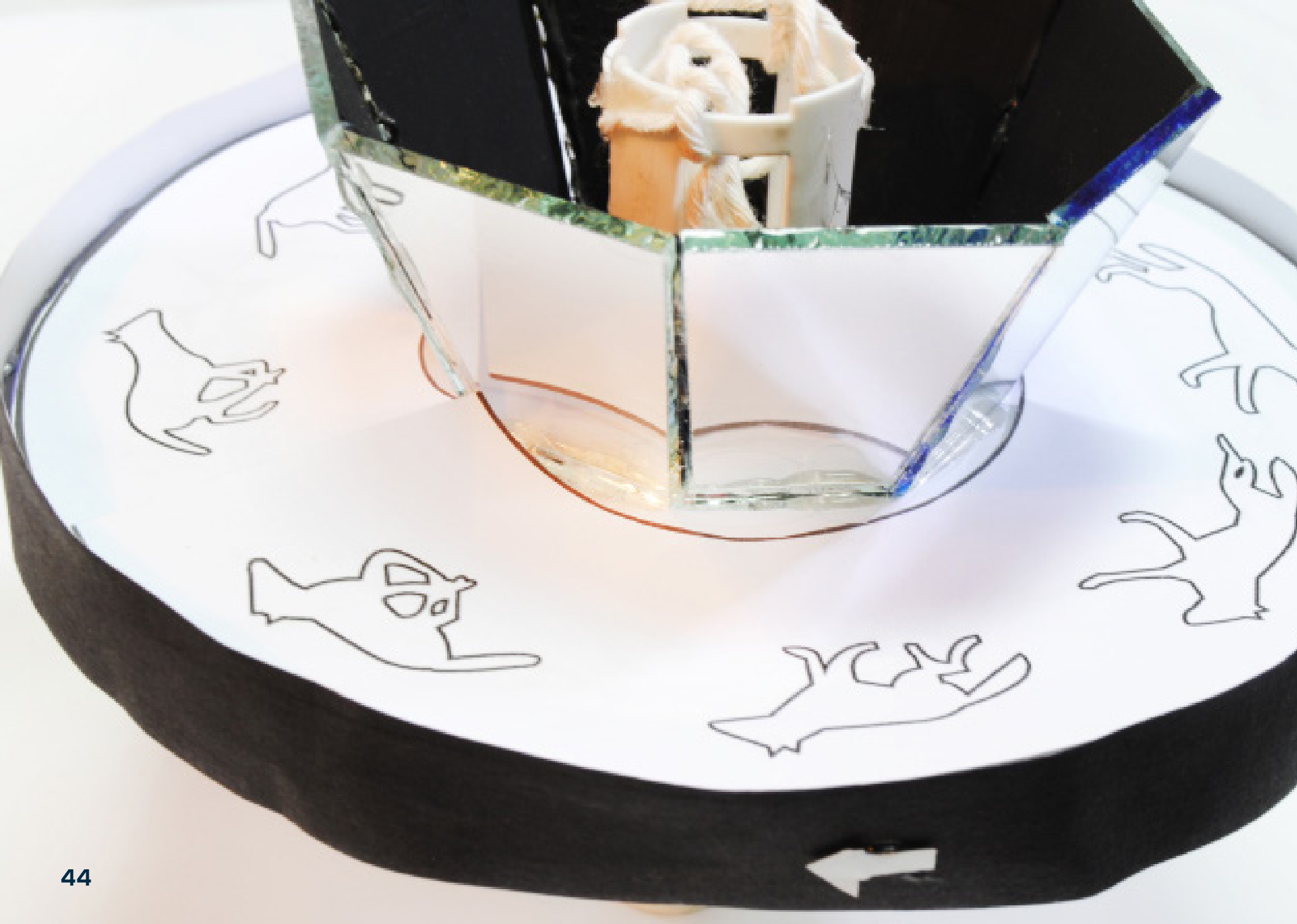
TRAUMATRÓPIOS

ALANA SIQUARA E NAYARA LEAL



FLIP BOOK

JÚLIA DE ALMADA VALCUENDE



PRAXINOSCÓPIO

VANESSA YUMI K. DE SOUZA
E PAULO HENRIQUE L.B DA
SILVA

EFEITOS ESPECIAIS

“(…) Há uma linha reta que o une o cinema de Georges Méliès com o cinema comercial americano de efeitos especiais (...)”

(LABAKI, Amir)

A frase dita acima orientou outro grupo de trabalhos realizados na disciplina. Com o objetivo de apresentar essa discussão, foi proposto aos alunos o desenvolvimento de um infográfico sobre efeitos especiais.

As produções tiveram como fio condutor um estudo comparado entre estes dois momentos da historiografia cinematográfica.

Para traçar este paralelo entre os efeitos especiais inaugurados por Georges Méliès e o aperfeiçoamento desses na contemporaneidade pela indústria hollywoodiana, foram utilizados como base os filmes:

(L'Homme Orchestre - O homem orchestra - 1900);

(Le royaume dês fées - O reino das fadas - 1903);

(L'Homme à la Tête de Caoutchouc - O Homem da Cabeça de Borracha - 1902);

(Les Cartes Vivantes - As Cartas Vivas - 1904);

(Le Melômane) - O Melômano - 1903



L'HOMME ORCHESTRE

ALUNOS: ALANA SIQUARA, ANTÔNIO VICTOR SIMÕES, JOÃO FRANCISCO DE JESUS E PEDRO FEIJO IBRAHIM.



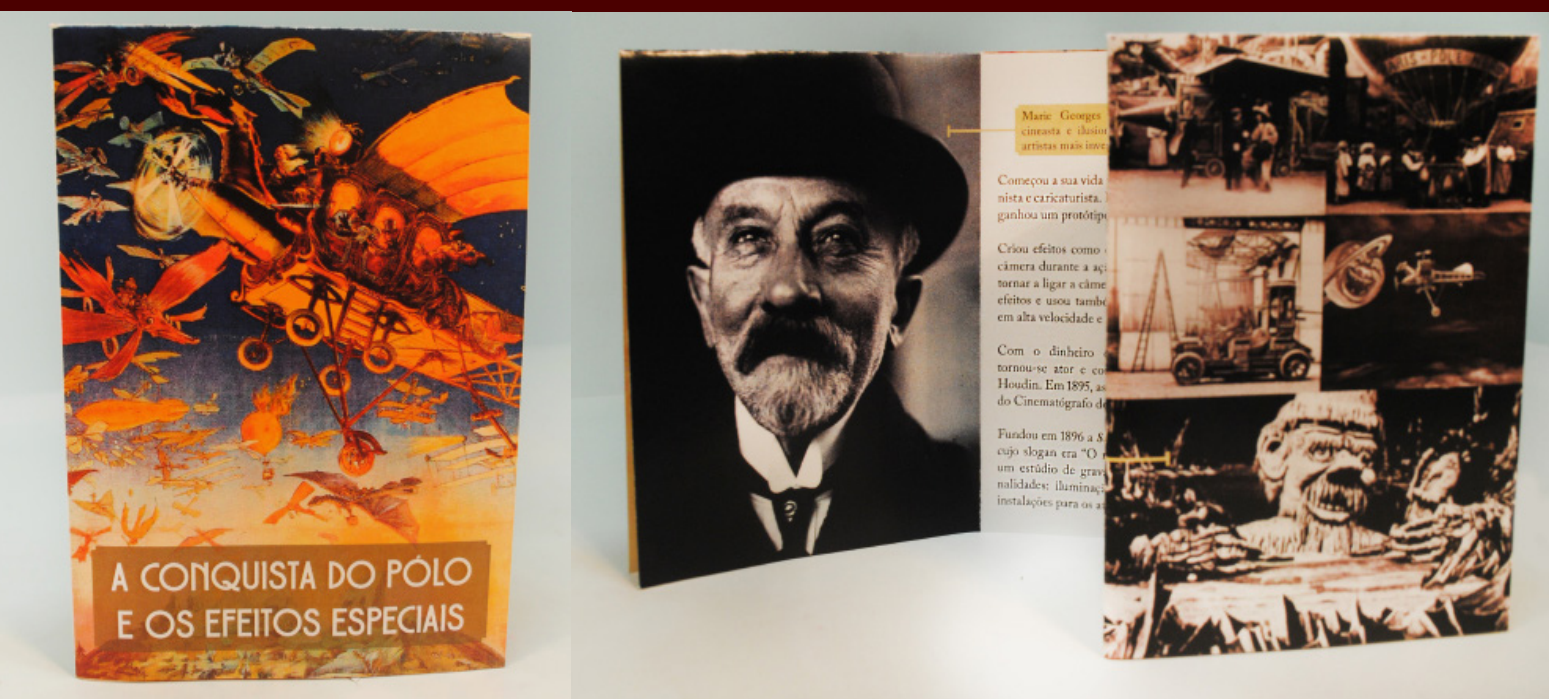
O IMPRESSIONANTE FIM DO SÉCULO

ALUNOS: AMANDA ARDISSON, LUCAS REIS E DÉBORA DE OLIVEIRA



O LOCATÁRIO DIABOLICO

VANESSA YUKI K. DE SOUZA E PAULO HENRIQUE L.B DA SILVA



A CONQUISTA DO POLO

BÁRBARA CANI, KATLEEN GONÇALVES E JÚLIA AZEREDO.



AS CARTAS VIVAS

FARLEY SOUZA E YASMINE A.C DA COSTA



ENCARTES: REINO DAS FADAS

1. KAÍSA SOUZA E KARLA PREZENZA

2. THIAGO SALES DO ESPIRÍTO SANTO



RELEITURAS

O filme “Viagem à Lua” – 1902 é um dos mais famosos do cineasta Georges Méliès. Para completar a nossa investigação sobre o Primeiro Cinema, foi proposto um exercício de releitura desta obra. Os alunos puderam escolher uma entre as seguintes linguagens: história em quadrinhos, game, ilustração, design de personagem, fotografia, encarte. Os resultados apontaram para uma visão criativa, lúdica e inventiva deste marco da História do Cinema. Com isso, prestamos também nossa homenagem a esse cineasta que percebeu o potencial mágico do cinema e nos legou as aventuras e fantasias que nos encantam até hoje.



VIAGEM Á LUA

MATHEUS GUEDES E JERIEL JÚNIOR



VIAGEM Á LUA
THIAGO SALLES DO ESPIRÍTO SANTO



VIAGEM Á LUA
FARLEY SOUZA E YASMINE A.C. DA COSTA

SEMIÓTICA DO CARTAZ

Esta disciplina tem por objetivo a análise e produção de peça gráfica, cartaz de cinema, tendo como referencial teórico a Semiótica Peirceana.

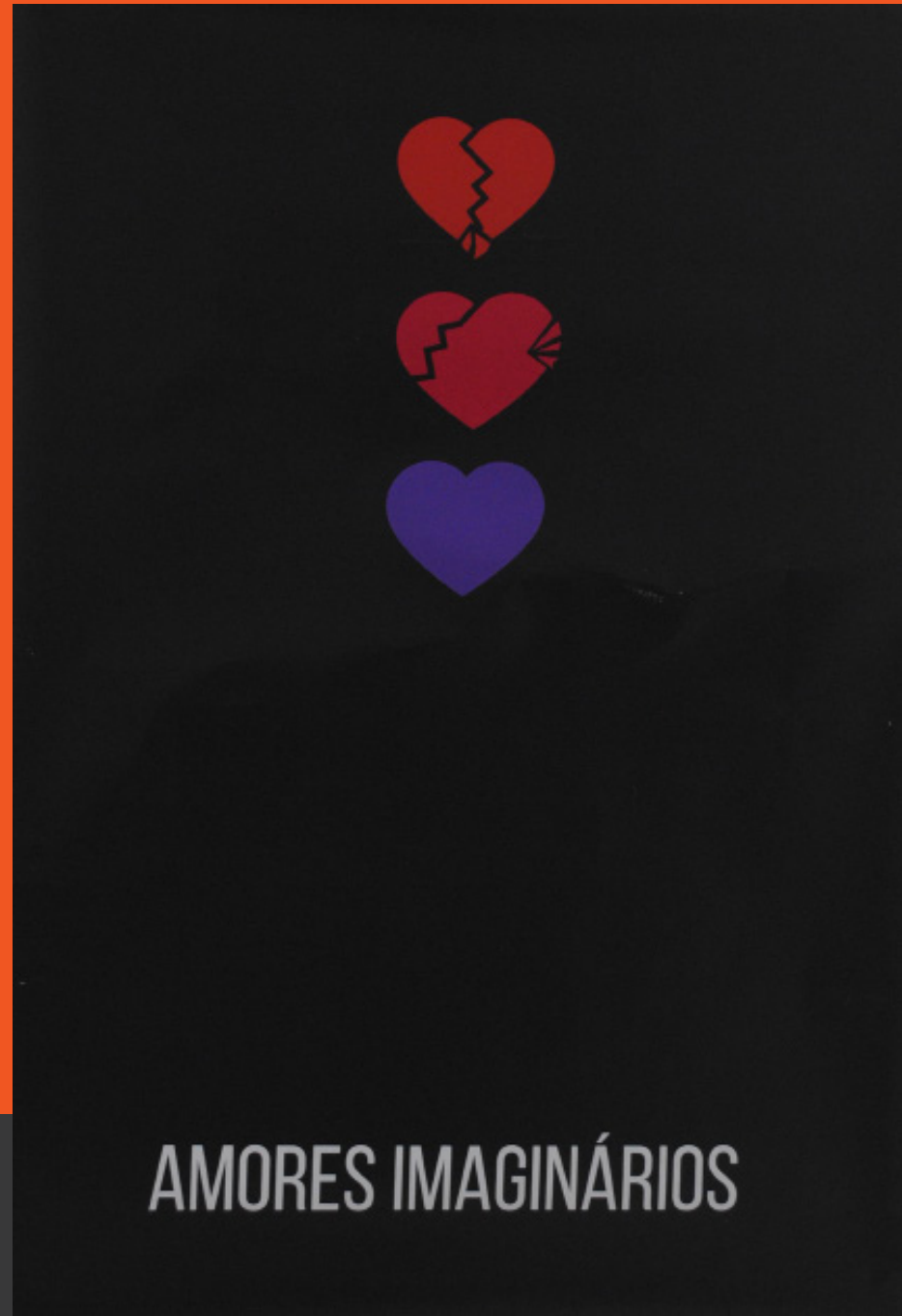
Os trabalhos apresentados abordaram o universo do cinema, especialmente alguns momentos marcantes da História do Cinema, mas também aspectos como espaços de exibição, em consonância com o Design. Como resultado, temos a aplicação da semiótica de Peirce no desenvolvimento de vários redesign de cartazes representantes de importantes movimentos cinematográficos e/ou diretores de cinema, a partir das categorias citadas abaixo:

- Design e História do Cinema: Expressionismo Alemão, Construtivismo Russo, Alfred Hitchcock;
- Designers de cartaz de cinema: Saul Bass, Robert Peak, Fernando Pimenta;
- Design de cartaz para exibição em circuito multiplex (blockbusters);
- Design de cartaz para exibição em circuitos alternativos (cinema de arte);
- Design de cartaz de filme de animação;
- Design de cartaz de exemplar de colecionador ou edição limitada

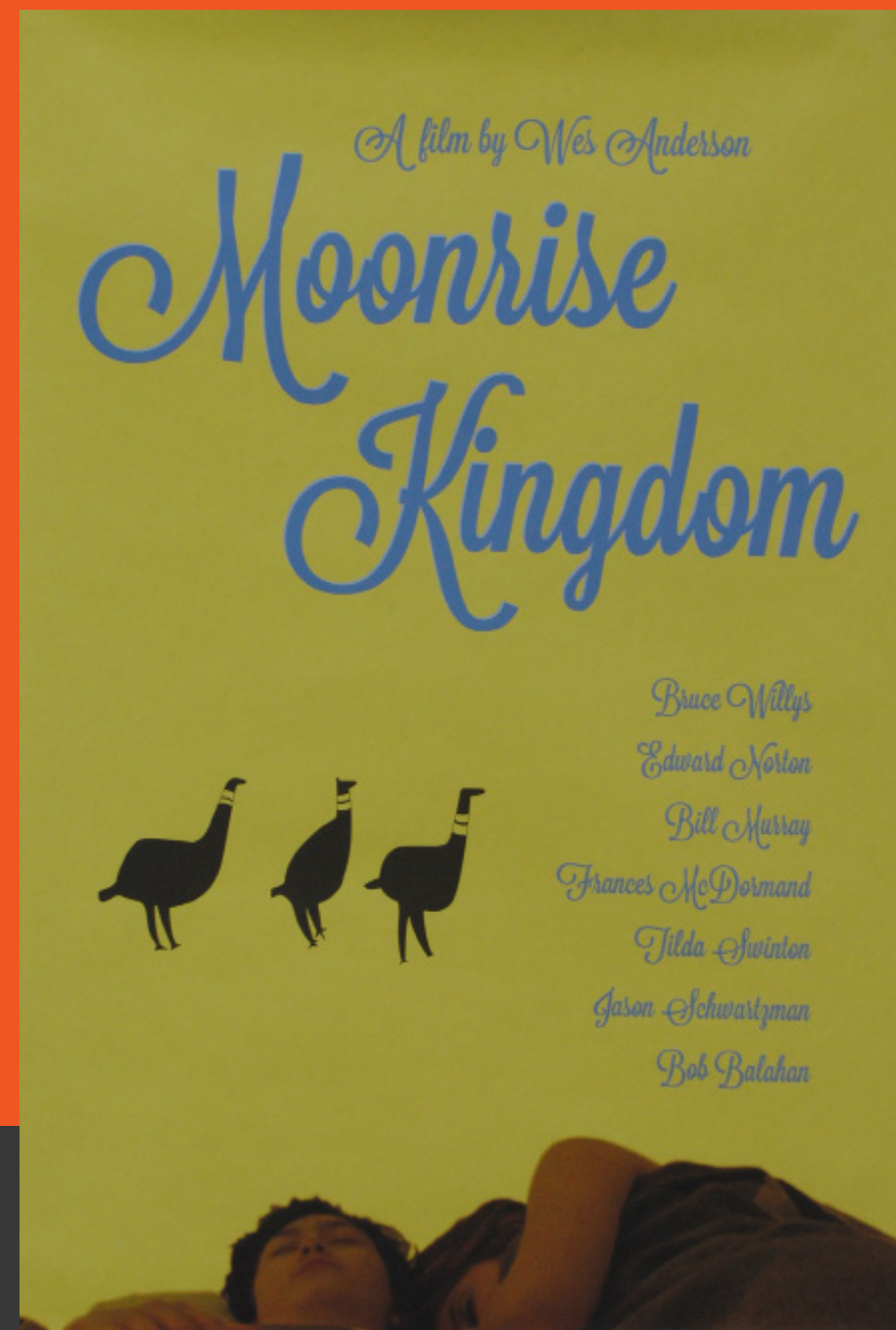
As produções selecionadas oferecem uma visão sensível e particular da relação entre Design e cinema.



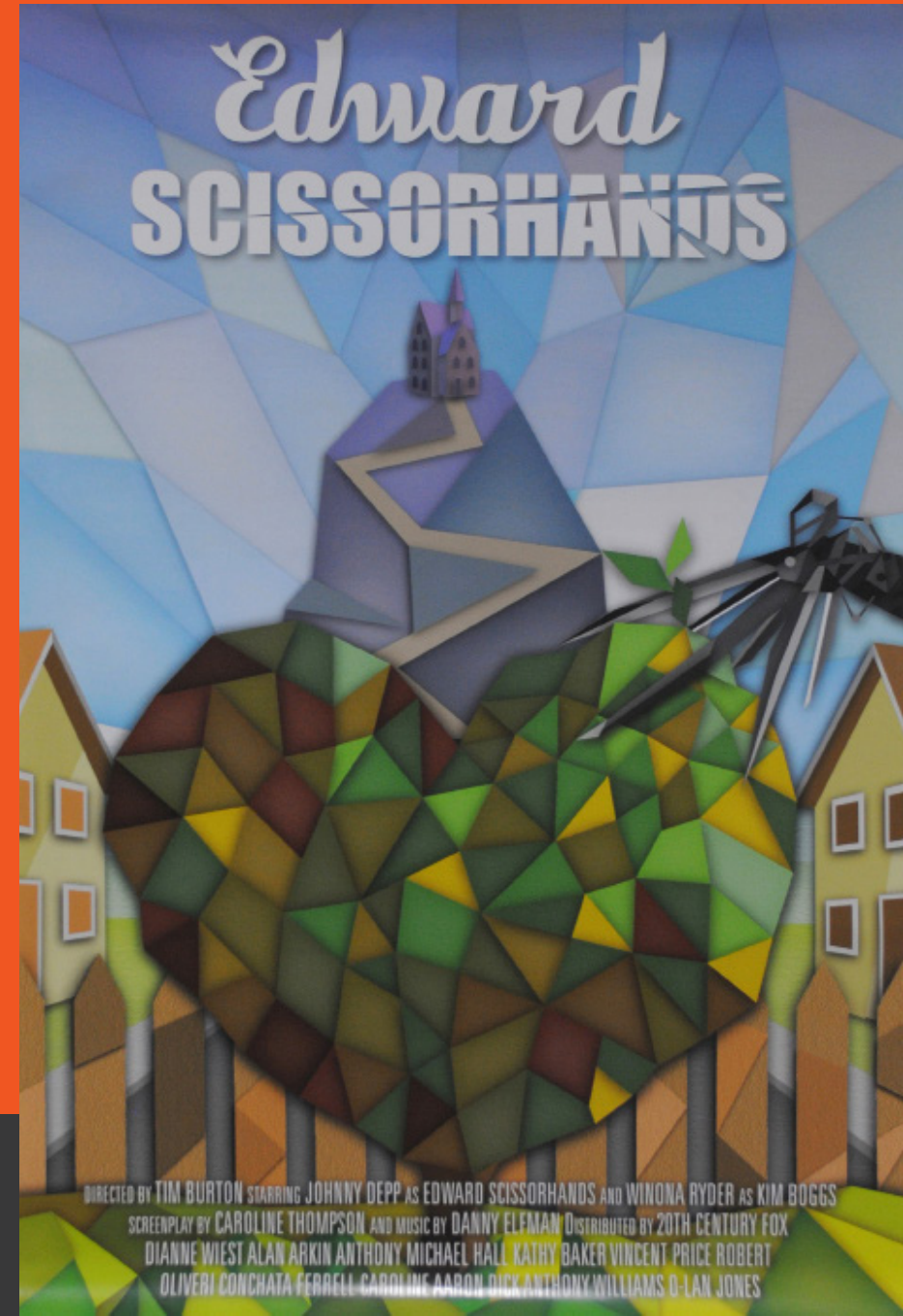
FRANZ SCHUBERT SATHLER



MURILO MAIFRENDI



FÁBIO SOARES BAPTISTA



ALEX FURTADO, CINDYANE MIRANDA, JÉSSICA SERAFIM,
JÚLIA DE ALMADA, PAULO VICTOR SIQUEIRA, THIAGO
FAGNER, THAÍS PACHECO E VINICIUS FERRAZ

CRÉDITOS

A exposição ETA 2015 e o respectivo catálogo “Representações do Imaginário” não teriam sido realizados sem a participação de algumas pessoas. Refiro-me à Profª Drª Myriam Salomão, cuja atuação foi fundamental para a montagem e organização da exposição. Dirijo-me também ao Prof. José Otávio Lobo Name, que registrou, generosamente, em foto e vídeo, o ângulo mais apropriado dos diversos trabalhos expostos. Não poderia deixar de fora a aluna e monitora de fotografia, Moyara Araújo Kosmann, que de forma paciente e cuidadosa, fotografou os trabalhos em estúdio. A vocês meus sinceros agradecimentos.

Agradeço também a todos os alunos que concordaram em publicar os seus trabalhos neste catálogo engrandecendo esta iniciativa. Agradeço nominalmente a todos vocês, conforme segue abaixo (seguem os nomes todos).

Alan Felipe Sabino da Costa - Alana Siqueira - Alexssandro Furtado - Amanda Ardisson - Bento - Ananda F. de Oliveira - Antônio Victor Simões - Bárbara Cani Reis - Breno Serafim Barbosa - Bruno Magris D'Ávila - Cindiane Miranda - Déborah Ferreira de Oliveira - Drusille Fagnibo - Fábio Soares Baptista - Farley José de Souza - Franz Schubert Sathler - Jeriel Júnior - Jéssica Serafim - João Francisco de Jesus Silva - Jossiara Souza Meira - Júlia Azeredo - Kaísa Souza - Karla L. Prezenza - Katleen Gonçalves - Lucas Reis Pereira - Marina Cardoso Cunha - Matheus Guedes - Melyne Tolentino de Freitas Rodrigues - Murilo Maifrendi - Natália Bastos Zandomingos - Nayara Leal - Paulo Gustavo dos Santos Caldas - Paulo Henrique L.B da Silva - Paulo Victor Siqueira - Pedro de Alvarenga Feijo Ibrahim - Rayana Avancini Flores - Thaís Pacheco - Thiago Fagner - Thiago Salles do Espírito Santo - Vanessa Yumi Kanizaki de Souza - Wérica de Freitas Gonçalves - Yasmine A.C da Costa - Ycaro Gonçalves Borges

Por fim, meus agradecimentos à aluna Júlia Almada Valcuende, que participou ativamente de todos os momentos dessa produção, especialmente da produção gráfica deste catálogo, cuja dedicação, compromisso, criatividade, cumplicidade e delicadeza foram primordiais e por tornar os momentos de indecisão e dificuldades mais palatáveis.





Centro de Artes
Departamento de Desenho Industrial
ISBN: 978-85-65276-29-0